Base 14.11

1.0 Introduzione

Il sistema è creato per giocare di ruolo con notevole semplicità, senza particolare materiale e senza nessuna conoscenza di base. Adattabile e divertente, sia per chi è nuovo ai giochi di ruolo, sia per chi già ha esperienze di gioco.
Il **numero di giocatori** può andare da 2 in su, senza limiti massimi. Il **materiale necessario** per giocare è un dado da 100 (due dadi da 10 facce) e un foglio di carta (la scheda) per ogni giocatore, da distribuire all'inizio della partita, dove scrivere le capacità del personaggio che si andrà a creare.
Le partite (dette sessioni) non hanno una durata massima. Si svolgono con un giocatore "Magister" che crea la storia, gestisce la sessione "arbitrandola" e racconta gli avvenimenti mentre ciascun giocatore interpreta un proprio personaggio decidendone il comportamento e recitando azioni o dialoghi che intraprende.

Illustrazione di pgrottesco@gmail.com

A turno ogni giocatore dichiara l'azione che il proprio personaggio vuole intraprendere ed il Magister determina e descrive il risultato che l'azione produce all'interno del gioco interpretando anche i personaggi non-protagonisti che sono presenti nella storia. Il personaggio può cambiare la storia con le sue scelte e tramite l'uso delle sue abilità, rappresentate da percentuali segnate sulla sua scheda.
Lo **scopo del gioco** è far procedere al meglio i propri personaggi attraverso le varie avventure, senza un particolare obiettivo finale o vincitore. Il "buon giocatore" è quello che riesce a calarsi meglio nel personaggio e recitare la sua parte seguendone abitudini e modi di agire (azioni, linguaggio, pensieri...), anche se diversi dai propri.

2.0 Creazione del personaggio

Ogni giocatore crea il suo personaggio dividendo una sua percentuale di creazione di 100% tra le tre "Attitudini" base e annotandole sulla scheda insieme ai valori secondari che ne dipendono e che sono riportati di seguito.
Le Attitudini sono le capacità innate del personaggio (motivo per cui non saranno modificabili durante il gioco) e saranno la base per qualunque azione vorrà tentare.
Il valore minimo da assegnare ad ogni Attitudine sarà 5%:

Corpo

Forza fisica, resistenza e attacco in mischia.
Annotare sulla scheda del personaggio i **punti ferita totali** (numero di danni che è possibile subire prima della morte del personaggio) che saranno comunemente pari a 200 (dati dal calcolo di taglia 5 x materiale 40, v 3.1).

Destrezza

Velocità, precisione, utilizzo strumenti e attacco a distanza.
Da Destrezza deriva: Il **movimento** (numero di metri che un personaggio può percorrere in una singola azione di gioco) sarà pari a Destrezza diviso 10.

Mente

Conoscenza, comunicazione, percezione e arti magiche.
Da Mente deriva: Il numero di **unità monetarie** che il personaggio avrà all'inizio del gioco sarà pari a Mente x (Mente : 10).

Per ogni ora di totale riposo in gioco il personaggio otterrà un **recupero dei punti ferita persi** pari alla sua Attitudine Corpo divisa per 3.
Il **carico** (chili che il personaggio è in grado di portare con se) sarà pari a Corpo x 2.
La **levata** (chili che il personaggio può maneggiare) sarà pari a Corpo x 3.

Esempio: Francesca immagina Elikki, il suo personaggio, agile ed intelligente. Così inizia a compilare la scheda assegnando 20% all'Attitudine Corpo. Elikki avrà dunque 200 punti ferita (e se ferita recupererà 6 punti ferita ogni ora di riposo), potrà portare con se 40 kg. di oggetti e manipolare oggetti fino ad un peso massimo di 60 kg.
Francesca annota 40% come valore all'Attitudine Destrezza di Elikki. Quindi in un turno di gioco Elikki potrà percorrere 4 metri in una azione di gioco. Correndo (e quindi utilizzando l'intero turno) Elikki percorrerà 12 metri in un turno.
Francesca assegna ad Elikki 40% in Mente, Elikki all'inizio del gioco avrà 160 unità monetarie da poter spendere per il suo equipaggiamento di base.

2.1 Le Arti

Oltre alle Attitudini il personaggio sarà caratterizzato dalle "Arti": Abilità in cui ha avuto un insegnamento ed un allenamento, migliorando le sue possibilità di successo. Il giocatore definisce le Arti che il suo personaggio possiede all'interno di ogni Attitudine e le annota sulla scheda. Le Arti devono avere un valore minimo del 5% e inizialmente il loro totale non può superare il valore dell'Attitudine a cui fanno riferimento.

Corpo	Destrezza	Mente
Azioni fisiche. Abilità nel creare un oggetto.	Azioni tecniche. Abilità di agilità e furtività, nell'utilizzo di strumenti o mezzi.	Azioni intellettive. Abilità comunicative, magiche, percettive o mentali.
Esempi:	**Esempi:**	**Esempi:**
Apnea, Attacco Mischia (arma), Creare (argomento), Creare (arma), Creare (oggetto), Creare (veicolo), Parare (arma), Nuotare, Resistenza (argomento), Saltare, Scalare...	Acrobazia, Attacco Distanza (arma), Cavalcare, Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Pedinare, Rapidità di mano, Schivare (arma), Utilizzare (oggetto), Utilizzare (veicolo)...	Addestrare (argomento), Ascoltare, Cercare, Conoscenza (argomento), Conoscenza (scuola di magia), Diplomazia, Falsificare, Intrattenere con (argomento), Linguaggio (lingua), Osservare, Raggirare, Seguire tracce...

Francesca segna le Arti di Elikki per come immagina che il personaggio abbia svolto la sua vita: Sotto l'Attitudine Corpo aggiunge Attacco mischia con pugnali, nuotare, saltare

Al contrario delle Attitudini le Arti possono essere migliorate durante il gioco: Alla fine di ogni sessione il Magister potrà assegnare una "**percentuale di esperienza**" (solitamente 5%) che il giocatore potrà annotare sulla scheda e conservare oppure sommare al valore delle Arti che possiede (una o diverse, nella misura che preferisce) per migliorarle.
Ecco una scala di percentuali di Arte e rispettivi livelli di conoscenza:

Novizio	Discreto	Buono	Esperto	Maestro
20%	40%	60%	80%	> 100%

Durante il gioco il personaggio potrà anche **imparare da altri personaggi le Arti** che questi possiedono con un valore minimo del 50%: Iniziando un periodo di apprendistato in cui effettua una prova in Mente per ogni ora di insegnamento. Una volta riuscita la prova il personaggio ed il suo insegnante spendono 20% di percentuale di esperienza ed il personaggio potrà acquisire l'Arte appresa con un valore iniziale di 5%.
Ogni giocatore può annotare l'**equipaggiamento iniziale** del proprio personaggio, composto da uno strumento con +5% di bonus per ogni Arte che richiede l'utilizzo di uno strumento (v. 4.0).

Il personaggio di Francesca ha l'Arte "Attacco in mischia con coltelli", quindi nel suo equipaggiamento iniziale avrà "Coltello +5% Attacco in mischia con coltelli".

2.2 Creazione avanzata

Il personaggio base è da intendersi inizialmente come un umano "normale". Possono esistere però personaggi di razze differenti che permettono di avere delle capacità speciali che offrono delle possibilità non comuni per un umano. Il giocatore farà una lista delle peculiarità razziali e confronterà ciascuna con la seguente tabella:

Comuni (10%)	Speciali (20%)
Pregi o svantaggi che si possono trovare in creature comuni in natura (esseri umani o animali). Modificano fisicamente (in maniera visibile) il personaggio, donandogli o negandogli delle possibilità di azione particolari. Sommano +5% alla prova.6f3c20ff	Super poteri, capacità che non sono note in natura o che vanno oltre il piano fisico. Sommano +10% alla prova.6#f#3#c#2#0#f#f#
Esempi:	**Esempi:**
Ali (Possibilità di volare) [-10%], Armatura naturale [-10%], Artigli [-10%], Taglia +1 [-10%], Taglia -1 [+10%], Visione notturna [-10%], Materiale +1 [-10%], Materiale -1 [+10%]....	Soffio ghiaccio [-20%], Soffio fuoco [-20%], Levitare (Capacità di volare) [-20%]...

Se legata ad un'Arte (da aggiungere in fase di creazione) una percentuale razziale comune somma 5% alle prove per essere utilizzata, la percentuale speciale somma il 10%.

Francesca immagina Elikki come una discendente di una stirpe angelica, per questo motivo le aggiunge della ali. Essendo una caratteristica di molti animali comuni gli basterà sacrificare il 10% della percentuale di creazione e segnare tra le percentuali razziali sulla scheda del suo personaggio "Ali -10%" e continuerà considerando 90% di percentuale di creazione totale. Le sue ali, in quanto peculiarità di razza comune, gli garantiranno anche un +5% alla prova che Francesca associa a Utilizzare Ali [D].

3.0 Il gioco

Il "Magister" descrive la situazione in cui i personaggi si trovano e subito dopo si inizia il round in cui tutti i personaggi in gioco effettuano il loro turno (iniziando da quello con la percentuale di Destrezza maggiore, fino a quello con questa percentuale minore, in caso di parità si tira il dado da 100 e inizia prima chi ottiene il risultato più basso).
Volendo **intraprendere una azione** il giocatore è tenuto a dichiarare quale Attitudine o Arte il suo personaggio intende utilizzare e con quale scopo. La "**percentuale in uso**" sarà pari a:

Percentuale Attitudine + Percentuale Arte

Nota: Anche non avendo un'Arte specifica un personaggio può sempre tentare una azione utilizzando la sola Percentuale di Attitudine.

Successivamente tira il dado da 100 (minore è il punteggio, migliore è il risultato). Confronta il risultato ottenuto con la percentuale in uso: Se il risultato è minore o uguale alla percentuale in uso, l'azione riesce. Altrimenti l'azione fallisce.
La differenza tra il numero ottenuto al tiro di dado ed il valore della percentuale in uso sarà la "**percentuale di successo**" (o di insuccesso, nel caso di azione fallita) che determina con quanta maestria è stata superata la prova e può essere interpretata confrontandola alla tabella dei livelli di conoscenza (v. 2.1).

Riccardo ha il suo turno e dichiara l'azione: "Tuskon si porta di qualche passo più in avanti dei suoi compagni e dice "Lasciate che scruti l'orizzonte: La mia spada cerca vittime prima del tramonto" ed utilizza Mente ed Osservare per controllare all'orizzonte la presenza di nemici", il Magister annuisce. Tuskon ha 30% di Mente + 30% di Osservare: Il risultato che Riccardo dovrà ottenere al tiro di dado dovrà essere pari o minore a 60. Riccardo ottiene 20 al tiro di dado: L'azione riesce con 40% di

successo. Confrontando il 40% con la tabella del cap. 2.1 abbiamo anche un risultato interpretativo: L'azione è riuscita in maniera "discreta".

Per le azioni comuni, effettuate fuori da situazioni concitate o di combattimento, il giocatore può evitare il tiro velocizzando il gioco. In questo caso l'azione sarà da ritenersi riuscita con 1% di successo.

Ogni personaggio ha a propria disposizione 3 azioni per ogni turno (il turno rappresenta circa 6 secondi all'interno della storia). La prima di queste tre azioni non accumula malus, la seconda accumula un malus del 10% alle prove che si vorranno intraprendere e la terza un malus del 20%.
Esistono circostanze che rendono più facile o più difficile una azione. Per questo motivo è possibile applicare ad ogni prova un **bonus o un malus** che aumenta o diminuisce la percentuale in uso dal personaggio in quella singola prova. Genericamente ogni circostanza favorevole alla riuscita dell'azione aggiunge 10% di bonus alla percentuale in uso e ogni circostanza sfavorevole 10% di malus. Il Magister può determinare queste circostanze e magari personalizzare i bonus ed i malus da applicare a seconda del tipo di impatto che la circostanza ha sull'azione intrapresa o richiedere una percentuale di successo minima affinché l'azione riesca.

Tuskon cerca di determinare la sua posizione guardando le stelle e con una prova in Orientamento [M]. Il cielo è nuvoloso, rendendo la prova difficile, quindi il Magister da un 10% di malus al tiro.

Una azione può essere utilizzata anche come **movimento**: Un personaggio può muoversi in una singola azione di un numero massimo di metri pari al proprio valore di "movimento" (v. 2.0).
Il giocatore può decidere di **ritardare una o più azioni** che non siano di movimento, passando così il turno e riservandosi di utilizzare quelle azioni (con relativi bonus in caso siano seconda o terza azione) ritardate durante il turno di un altro giocatore, ad esempio come azione cooperativa o competitiva con un altro personaggio.
In una azione "cooperativa" tra due giocatori, il primo ad effettuare l'azione (leader) somma ai suoi successi la metà dei successi degli altri personaggi (gregari) che tentano l'azione con lui (o sottrae la metà degli insuccessi, in caso di tentativo fallito). L'azione "competitiva" tra due giocatori che si confrontano tramite le proprie abilità (ad es. l'attacco e la difesa in combattimento) viene vinta dal giocatore che ottiene la maggior percentuale di successo.

Tuskon ed Elikki stanno cercando di aprire un pesante portale. Elikki è la prima ad avere il turno ma volendo aiutare Tuskon nell'apertura del portale utilizza una azione per spostarsi vicino al compagno d'avventura e passa il turno dichiarando che utilizzerà la sua seconda azione (con 10% di malus) come azione cooperativa con Tuskon per tentare l'apertura del portale.

Un personaggio può **utilizzare un'Arte in sostituzione di un'altra** che abbia argomento uguale, in questo caso la percentuale di Arte utilizzata avrà un valore dimezzato.

Tuko è un cowboy in viaggio sul suo cavallo quando d'improvviso l'animale sembra non stare bene. Non avendo l'Arte specifica utilizza il suo 20% di Utilizzare cavalli [D] come 10% di Conoscenza cavalli [M] e tenta l'azione con un tiro basato sull'Attitudine Mente.

Nel caso in cui al tiro di dado per una prova si otterrà "01" si avrà un "**critico positivo**": L'azione intrapresa andrà a buon fine ed il personaggio guadagnerà 5% nel valore dell'Arte utilizzata, se questa è inferiore al 25%. Nel caso in cui non disponga dell'Arte potrà decidere se spendere immediatamente 10% della sua percentuale di esperienza e aggiungere l'Arte appena utilizzata nella propria scheda col valore iniziale di 5%. Se al tiro si ottiene "00" (che equivale a 100), si avrà un "**critico negativo**" che farà automaticamente fallire la prova.

E' consigliato (specie per le fasi di combattimento) rappresentare la situazione del gioco utilizzando le miniature. Si organizzerà la rappresentazione considerando che 2 centimetri "reali" corrispondano ad un metro. Dopo la sistemazione degli elementi sul tavolo ogni misurazione (che inizia dall'estremità della base della miniatura) deve avvenire dopo la dichiarazione dell'azione.

3.1 Taglia e materiale

All'interno del gioco ogni cosa (sia un personaggio o un oggetto) ha una "taglia" ed un "materiale", da cui è possibile stabilire il numero di punti ferita: **Moltiplicatore del materiale x Valore della taglia**. Se per un personaggio la fine dei punti ferita rappresenta la morte, per un oggetto rappresenterà quello stato di danneggiamento in cui è ormai logoro e inservibile.
In fase di creazione la taglia è di valore 5 ed il materiale di valore 3 iniziali. Ogni eventuale aumento di questo valore sottrae 10% alla percentuale di creazione iniziale ed ogni diminuzione ne aggiunge 10%.
La taglia deriva dallo spazio occupato dal soggetto e ne modifica anche **la portata** entro cui può compiere azioni a contatto. Per ottenere la taglia confrontare il valore dello spazio con i parametri riportati dalla seguente tabella:

	Taglia	Spazio	Por.		Taglia	Spazio	Por.
1	Microscopica	3 cm³	3 cm.	**5**	Media	1 m³	1 m.
2	Minuscola	10 cm³	10 cm.	**6**	Grande	2 m³	1 m.
3	Ridotta	25 cm³	25 cm.	**7**	Enorme	3 m³	2 m.
4	Piccola	50 cm³	50 cm.	**8**	Gigantesco	4 m³	3 m.

Oltre la taglia 8 è possibile ottenere un numero infinito di taglie, che aumentano ad ogni metro quadrato occupato dal soggetto e mantengono una portata pari allo spazio occupato dalla creatura -1.
In caso di oggetti cavi o che non coprono completamente lo spazio della loro taglia, il valore della taglia deve essere dimezzato.

Un blocco di metallo di 2 metri per 2 avrà taglia 5. Se fosse un baule cavo però la sua sarebbe da considerarsi taglia 3 per il calcolo dei punti ferita.

Il materiale deriva dalla durezza del soggetto ed è da confrontare con la seguente tabella in cui è riportato il moltiplicatore utile al calcolo dei punti ferita (se il materiale considerato non è in elenco utilizzare un materiale di durezza simile, nel caso di oggetti composti da diversi materiali si fa il calcolo secondo il materiale prevalente):

Mat.	Molt.	Mat.	Molt.	Mat.	Molt.	Mat.	Molt.
1 Tessuto	10 x taglia	3 Cuoio	30 x taglia	5 Legno	50 x taglia	7 Ferro	70 x taglia
2 Vetro	20 x taglia	4 Organico	40 x taglia	6 Pietra	60 x taglia	8 Kevlar	90 x taglia

Komo è un androide in ferro di taglia 4. I suoi punti ferita saranno pari a 70 (ferro) x 5 (taglia).

3.3 Il combattimento

Una delle fasi comuni di un'avventura è il combattimento, per cui esistono delle regole dedicate.
Per attaccare, il personaggio deve effettuare una prova utilizzando l'Attitudine e l'eventuale Arte di combattimento. Prima di conoscere l'esito della prova il personaggio che subisce l'attacco (se è in condizione di percepire l'attacco e se ha almeno una delle sue tre azioni di turno disponibili) deve decidere se utilizzare un'azione per contrastare l'attacco o meno. In caso di attacco riuscito il personaggio infliggerà un numero di danni pari a :

Successi ottenuti – Protezioni dell'avversario

Il calcolo dei successi ottenuti è immediato (v. 3.0) e comprende eventuali bonus di circostanza e perfezioni date dall'arma utilizzata.

Tramite una prova in "Utilizzare Pronto soccorso", con Attitudine Destrezza, è possibile utilizzare strumenti di pronto soccorso per curare una ferita, risanando tanti punti ferita di un personaggio quanto è la percentuale di successo ottenuta al tiro.

In tutte le **azioni che richiedono di colpire un obiettivo**, il personaggio avrà un bonus del 10% per ogni due taglie maggiori che ha l'obiettivo rispetto alla propria, altrimenti un malus del 10% per ogni due taglie minori.
Le protezioni dell'avversario corrispondono alla percentuale di bonus nell'Arte di protezione che l'equipaggiamento concede.

El Razid attacca un indigeno con la sua spada. Utilizza 30% in Corpo + 20% in Attacco in mischia con spade: (percentuale in uso 50%). El Razid ottiene 30 al tiro di dado, quindi ottiene 20 successi. L'indigeno indossa un corpetto d'ossa con +10% protezione passiva. Il corpetto para 10 danni che saranno scalati dai punti ferita dell'oggetto e l'indigeno subisce a sua volta 10 danni.

Di seguito, sono indicate le **Arti utili in combattimento** (dove "arma" necessita la specifica di un'arma da associare all'Arte):

- **Attacco in mischia con "arma"** (arti marziali, spade, pugnali...), utilizza l'Attitudine Corpo.
  - **La gittata di un colpo in mischia** è data dalla portata relativa alla taglia del personaggio sommata alla lunghezza dell'arma che si utilizza.
- **Attacco da distanza con "arma"** (archi, pistole, granate...), utilizza Destrezza.
  - **La gittata di un colpo a distanza** è di un numero di metri pari alla percentuale in uso (Attitudine Destrezza ed eventuale Arte di attacco a distanza) divisa per 10 e moltiplicata per 2. Ogni metro aggiuntivo aggiungerà un malus del -5% alla prova per colpire.
- **Parare con "oggetto"** (L'oggetto con cui si para attutisce un numero di punti ferita pari ai successi ottenuti nella prova di parare), utilizza Corpo. Se la percentuale di successo in "Parare con..." o il numero di punti ferita dell'oggetto con cui si para non sono sufficienti a coprire il numero di punti ferita inflitti, la differenza viene sottratta dai punti ferita del personaggio.
- **Schivare "arma"** (Evita il colpo e non subisce danni), utilizza Destrezza. Se la percentuale di successo in "Schivare..." non è sufficiente a coprire il numero di punti ferita inflitti la differenza viene sottratta dai punti ferita del personaggio (ed eventuali protezioni).
- **Lottare** (afferrare e bloccare un avversario presente nella propria portata (v. 2.0) per combattere da posizione ravvicinata), utilizza Corpo. La lotta può essere iniziata solo con un avversario che è entro la portata relativa alla taglia del personaggio.
  - **Iniziare una lotta** richiede una azione competitiva in Lottare (Attitudine Corpo), chi vince questa azione inizia la lotta conducendola.
  - **Durante la lotta** i personaggi effettuano una prova competitiva utilizzando l'Arte "Lottare" con l'Attitudine Corpo. Il personaggio che vince la prova conduce la lotta, potendo decidere se attaccare il nemico, se spostare la lotta (di metri 1 + numero di taglie superiori all'avversario) o se **terminare la lotta**. Il personaggio che subisce la lotta non potrà utilizzare le Attitudini Corpo e Destrezza durante il proprio turno.

El Razid è un umano di taglia 5, quindi può colpire a mani nude entro un metro. Utilizzando la sua spada di taglia 4 (+50 cm. di portata) potrà colpire entro 1,50 metri. Esempio di gittata a distanza: El Razid possiede 30% in Attitudine Corpo e 30% di Arte Attacco a distanza con archi. Il suo attacco con l'arco avrà una gittata 12 metri. Per ogni metro aggiuntivo entro cui colpire la prova avrà un malus di -5%.

4.0 Equipaggiamento

Per essere utile in una azione ogni oggetto dovrà contenere almeno una **"perfezione"**: un bonus del 5% in una determinata Arte. Per ogni valore della propria taglia un oggetto potrà accumulare una ulteriore perfezione.

Il numero delle perfezioni è dato dal tipo di fattura che vogliamo esprimere: Un oggetto di scarsa fattura avrà una perfezione, un oggetto di media fattura avrà la metà delle perfezioni possibili, un oggetto praticamente perfetto avrà tutte le perfezioni concesse dal numero della sua taglia.

Una spada di taglia 4 avrà la possibilità di contenere un massimo di 4 perfezioni da +5%. Quindi potrà concedere da un minimo di +5% (nel caso di una spada di scarsa fattura) al massimo un +20% in Attacco Mischia con spade [C] (nel caso di una spada perfetta).

Utilizzare un oggetto di qualsiasi taglia diversa, eccetto le due taglie inferiori alla propria, accumula all'azione un malus del 10% per ogni taglia di differenza tra quella del personaggio e quella dell'oggetto. Il personaggio può **afferrare gli oggetti a più mani**, diminuendo del 5% per ogni mano o appoggio il malus da differenza della taglia.

El Razid utilizza un'alabarda di taglia 7, pur essendo un personaggio di taglia 5. La differenza di taglie sarà quindi di 3 (si calcola anche la taglia propria), dando ad El Razid un malus del 30% per l'utilizzo dell'alabarda. Per attutire questo malus prende l'arma a due mani, portando a 20% il malus alla prova.

Le armi avranno dei bonus in Arti di attacco (es. un coltello avrà +5% Attacco Mischia coltelli), **le protezioni** avranno delle perfezioni di parata (es. un guanto d'arme avrà +5% Parare), se indossate le protezioni sono "passive" e permettono di scalare automaticamente la percentuale di danno che parano dai punti ferita della protezione. Le protezioni possono specificare anche da quale dei quattro elementi intendono proteggere, in questo caso la loro perfezione avrà valore di 2% nella protezione dagli altri elementi. Dove una protezione non specifica l'elemento, questo elemento sarà terra (i più comuni danni da impatto).